ST^E fan

ORYGINAŁ 17. 06. 1992

ATARI

Pismo użytkowników komputerów ATARI ST(E) i TT

—Kupiłabym sobie Atari, ale nie mieści mi się na gałęzi!

WSTĘPNIAK

Cześć Bracia w Niedoinformowaniu!,

Piszę te słowa... bo nikt inny nie chciał tego zrobić.

Ale zacznijmy *ab ovo*...

Wkurzeni, delikatnie mówiąc, sytuacją ATARI na polskim rynku wydawniczym, o której za chwilę, postanowiliśmy wydawać ten skromny badziew. Pierwsze numery na pewno nie będą miały odpowiednio dobrej szaty graficznej itd. Ale mamy nadzieję, że z biegiem czasu sytuacja poprawi się, chyba, że... odpukać w niemalowane... będziemy mieć za mało Czytelników, co z pewnością pociągnie za sobą zamknięcie pisma. A więc drogi Czytelniku, dzwoń po wszystkich tych szczęśliwych ludziach (czyt.: tych, którzy posiadają ATARI ST) i opowiadaj im, że ukazała się gazeta przeznaczona właśnie dla nich. Jeżeli każdy tak zrobi to na pewno pismo to urośnie w siłę (na chwałę Waszą i naszą).

Wracając do początku: od dawien dawna słyszeliśmy głosy ST-kowców wołające, że brak gazety, w której by się coś dla nich pisało. Bo choć jest Bajtek, Enter, Komputer, ComputerWorld to w tych pismach albo zupełnie o ST-eku zapomnieli, albo piszą tylko tyle (niekiedy nawet bzdur), by utrzymać przy sobie użytkowników ATARI. Dwa z nich same składane są na ST (właściwie TT), choć nic o tych komputerach nie piszą. W dodatku, w Bajtku na przykład, informacje są nierzetelne, a niekiedy wręcz irytujące: np. niedawno (nr 5/92) napisano w nim, że **Ventura Publisher 4.0 for Windows** jest jedynym programem, oprócz **MacIntosh-owskich**, który potrafi zrobić separacje barwne (dokładnie: rozłożyć kolorową stronę na trzy podstawowe barwy plus czerń). Przecież **Calamus SL** od samego początku robi te separacje (i to na cztery różne sposoby). Ale trudno, jeśli ktoś chce pisać artykuły kompletnie nie znając się na temacie to takie są efekty.

Parę osób notka ta wprawiła w podobny nastrój i po długich debatach doszliśmy do wniosku, że takiego „P.Ł." (autora tego nieszczęsnego artykułu) niczego się już nie nauczy i nie ma co bezczynnie siedzieć i tolerować taki stan rzeczy. I choć nosiliśmy się z zamiarem wydania tego pisma już od dawna, dopiero to na nas skutecznie podziałało. I tak oto powstał ST^E fan.

Mamy zamiar opisywać konkretnie, i na czasie, rozwiązania sprzętowe i programowe do **ATARI ST**. W artykułach naszych będziecie mogli, drodzy Czytelnicy, znaleźć: opisy gier, programów użytkowych (także **Public Domain**) oraz testy sprzętu i urządzenia do samodzielnego montażu (jeśli coś pominąłem to to napewno też będzie).

Chętnie będziemy przyjmować również artykuły od Was. Więc, jeśli ktoś ma ochotę i czas coś napisać, to na pewno (jeśli będzie to coś interesującego) postaramy się to zamieścić na łamach naszego pisma (wymagania, ułatwiające nam pracę, dotyczące formy artykułów nadsyłanych przez Czytelników podam na którejś z następnych stron).

Czekamy również na wszystkie uwagi (te pozytywne też), jakie nasuną się Wam po przeczytaniu tego numeru. Za wszystkie takie objawy dobrej woli (kartka i znaczek trochę kosztują, poza tym trzeba jeszcze się przejść na pocztę) serdecznie dziękujemy. Listy lub kartki prosimy kierować na adres redakcji.

Mamy nadzieję, że wydawanie ST^E fana przyczyni się, choć trochę do popularyzacji **ATARI** na naszym rynku, a przede wszystkim uświadomi wszystkim przyszłym, przeszłym i teraźniejszym użytkownikom ST-eka, że ten komputer tak samo jak inny, a niekiedy nawet bardziej, nadaje się do poważnej pracy (szczególnie DTP i MIDI, ale nie tylko) i do zabawy.

A tak z konkretów w niniejszym numerze, polecam szczególnie artykuł o **Falconie** (nowym komputerze firmy **ATARI**) oraz o edytorze tekstowym **Signum!** i bazie danych **Superbase Personal**. Bardziej zaawansowanym czytelnikom na pewno przydadzą się informacje zawarte w artykule „Amiga Killer czyli ST^E", choć laik też wiele pożytecznego się dzięki niemu dowie. Dla graczy szczególnie interesujący może być również artykuł o **Vroomie** (może nie najnowszym, ale za to bardzo dobrym symulatorze formuły I). Poza tym na pewno cały numer jest wart przeczytania, a inne artykuły nie gorsze od wymienionych (każdy lubi co innego, a trzeci zupę grzybową). Na koniec informacja dla tych, którzy otrzymali **ST^E fana** pocztą, dzięki firmie **ATAR SYSTEM** z której mamy ich adresy: jeżeli ten numer ST^E fana im się nie spodoba, i nie mają zamiaru kupować następnego, to nie muszą za ten pierwszy numer płacić, płacą jedynie wtedy kiedy zamówią drugi numer pisma (wtedy w cenę będzie wliczony nr pierwszy i drugi)

Ci natomiast Czytelnicy, którzy kupili naszą gazetę jakąkolwiek inną drogą nie mają tej możliwości (płacą osobno za pierwszy i drugi numer pisma).

Zapraszam do lektury,

Mateusz Karpow

W następnym numerze m. in.:

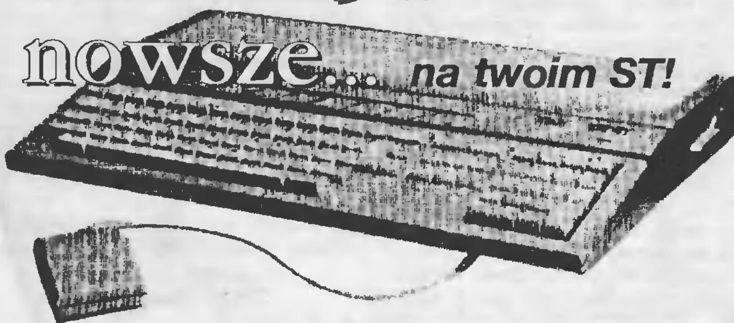
CALAMUS SL *krótki pokaz możliwości.*

Szafa gra...
Dźwięk ST i ST^E *jak odgrywać sample*

Superbase 2 personal *druga część opisu*

MiG 29 *tajniki gry...*

TOS 2.05 i nowsze... *na twoim ST!*



Liczymy na pomoc Czytelników w redagowaniu następnych numerów ST^Efan-a. W związku z tym zalecamy przyjęcie następujących standardów opracowań:

1.Co do tekstu:

—musi być napisany pod 1st Word Plus-em (chyba, że autor używa komputera zgodnego z IBM PC, wtedy pisze w zwykłym kodzie ASCII, polskie litery w standarcie Mazovii 152)

—prosimy nie dzielić wyrazów (włączona funkcja przerzucania całych słów).

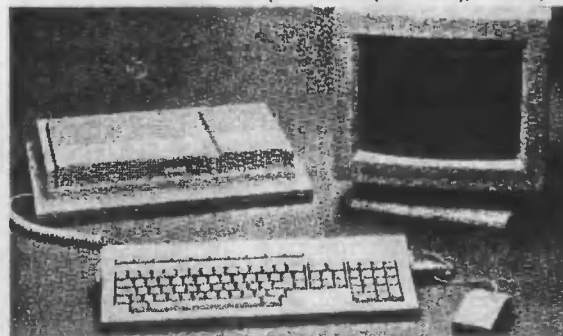
—**każdy** nowy akapit musi zaczynać się tabulatorem!

—można używać tylko krojów: zwykły, kursywa, bold i bold kursywa.

2.Preferujemy następujące formaty rysunków P?1, P?2, P?3, PAC, IMG, ewentualnie TIF, GIF.

3.Moduły muzyczne akceptowane przez „CD Player-a" (format tfu, tfu AMIGI), sample — format dowolny.

4.Programy w językach: GFA Basic (koniecznie plik *.LST), Pure C,



Turbo C (pliki *.C i *.H) i Assemblerze (najlepiej MAS 68K).

Wszystkie materiały prosimy przysyłać na dyskietkach
—zwrot gwarantowany pod warunkiem podania adresu.

Z góry dziękujemy
i czekamy na listy
—Redakcja

ST^E-fan

ST^Efan,rok 1, numer 1, czerwiec'92.
Cena 10 000 zł.
Nakład 1000 egzemplarzy.

Redaguje zespół w składzie: Kamila Sterpowicz, Dariusz Paździor, Witold Warczak, Robert Kowal, Mateusz Karpow.

Stali współpracownicy: Rafał Komorowski, Przemysław Kobel, Beata Bałazy, Wojciech Kłodnicki, Marian Dragon.

Adres redakcji:
ul. Trzemeska 12, pok. 411, 412,
53–330 Wrocław.
Tel/fax (071) 556460 (10^00–17^00)

Adres do korespondencji:
skrytka pocztowa 1403,
Wrocław 16.

Layout & DTP by
Kamila Sterpowicz i Mateusz Karpow.

Polskie litery: © Stefan Szczypka.

Druk: Kaster s.c. i Zakład Usług Poligraf. W–w, ul. Sudecka 95/97.

Sensacja

FALCON 030

Podczas targów CeBIT 92 w Hanowerze w dniach 11–18.03 ATARI zaprezentowało nowy komputer oparty na procesorze 68030 — ATARI FALCON 030. Standardowo zainstalowano blitter oraz absolutną nowość — procesor sygnałowy Motorola DSP 56001, wszystko taktowane zegarem 16MHz, istnieje możliwość rozbudowy systemu o koprocesor matematyczny. Nie jest to od dawna zapowiadana stacja graficzna, następczyni popularnej TT-tki, a raczej próba ustanowienia nowego standardu komputera domowego. „Przynosimy do Waszych domów moc workstation” — powiedział Jack Tramiel podczas konferencji prasowej. Już samo umieszczenie w obudowie od 1040 STE dysku twardego 60MB (IDE/AT), stacji HD 3.5˝, kontrolera grafiki 640x480 w 65536 kolorach, 800x600 w 256, 1280x960 mono, pamięci podstawowej RAM do 14MB i wymienionych procesorów wydaje się nieprawdopodobne, ale ATARI poszło jeszcze dalej, zapowiedziało wejście swojego produktu z ceną... poniżej 2000DM (ok. 18mln zł). Zanosi się na prawdziwą rewolucję, nie tylko cenową, ale i jakościową. Wśród maszyn do 5000DM NIE MA komputera o porównywalnych możliwościach. Innowacyjność nowej maszyny polega na zastosowaniu ultra wydajnych układów do przetwarzania grafiki i dźwięku wspartych o wielozadaniowy system operacyjny MiNT. Dzięki DSP 56001, występującemu dotąd tylko w NeXT'ach, uzyskano prędkość generowania grafiki 6–8 razy większą niż w TT. FALCON 030 to platforma multimedialna, a prawdopodobnie najwspanialsza zabawka do gier przełomu 92/93, bowiem trafi do sprzedaży już w październiku br, w najbardziej wzmożonym okresie zakupów gwiazdkowych. Redakcja ST^{E}fan-a życzy wszystkim STEFANOM FALCONA pod choinką!

Robert Kowal

CeBIT

Nowa drukarka laserowa SLM 406

W drugiej połowie bieżącego roku trafi do sprzedaży nowa drukarka laserowa ATARI SLM 406. Dzięki złączu SCSI będzie to pierwsza drukarka wielosystemowa, z możliwością współpracy z ATARI TT i FALCONEM, a także z rodziną APPLE MacIntosh. Wprowadzenie tego interfejsu i obniżenie prędkości druku do czterech stron na minutę powinno doprowadzić do dalszej redukcji ceny, prawdopodobnie poniżej 1900DM (ok. 17 mln zł). Z zapowiedzi ATARI powinni cieszyć się szczególnie posiadacze TT-ek i systemów dysków twardych/wymienialnych. Skończą się dość częste konflikty na ACSI. Więcej informacji na temat nowości ATARI w następnym numerze.

Robert Kowal



Nowa drukarka laserowa ATARI — SLM 406



na podstawie
"ATARI JOURNAL", "ST MAGAZIN"
"ST COMPUTER", "TOS" opracowali B. B. i R.K.

TWARDE DYSKI DO MEGA STE

▪ Pomyślne wiadomości dla użytkowników Mega STE: przy prawidłowym zainstalowaniu (SCSI - ID 0, Parity Disabled) zwyczajny twardy dysk SCSI pracuje w nowszym modelu Megi STE bez zarzutu. Problemy mogą się pojawić w zastosowaniu go przy starszym modelu tego komputera. Sprawdzić to możemy przez FUJITSU M2624, które w nowej Mega STE sprawuje się bardzo dobrze.

TIMEWORKS PUBLISHER 2

▪ Firma "H3 Systems" z Heidelbergu oferuje nową wersję programu DTP - Time Works Publisher. Między innymi poszerzone tu zostały możliwości importowania tekstu i grafiki. W dostarczonym komplecie jest siedem krojów pisma z pakietu firmy GST.

H3 Systems GmbH, Häusserstr. 44, 6900 Heidelberg, tel.+49 6221 164031

MIDI I SEQUENZER

▪ Od 19 do 21 czerwca 1992r. "SOBI" z Bielefeld urządza intesywny kurs dla użytkowników MIDI i sequenzerów. Impreza "Sequenzer software CUBASE" obędzie się z udziałem firmy Steinberg. Opłata wynosi 170M łącznie z wyżywieniem i noclegiem.

Sozialpädagogisches Bildungswerk e.V., Schlingenstr. 65, 4800 Bielefeld 14, tel. +49 521 451811

NOWY MONITOR SM 146

▪ We wszystkich modelach ST może zostać użyty nowy monochromatyczny monitor SM 146, dostarczany przez ATARI. Jest on ulepszoną wersją czternasto calowego SM 144 i podobnie jak on zbudowany w oparciu o konstrukcję VGA. Model SM 146 posiada również unowocześniony, atrakcyjny wygląd.

NOWY GIEŁDOWY SOFTWARE

▪ James Professional, nowy program giełdowy firmy "IFA" z Kolonii może być stosowany we wszystkich modelach ST i TT ATARI. Oferuje on znane analizy jak, np.: przekroje, oscylatory, RSI, RSI WILDER, ROC, On-Balance-Volume, Stochastik, 16 różnych analiz, itd.

System filtrowania oraz system katalogowy ułatwiający przejrzyste administrowanie umożliwiają przetworzenie nieskończenie wieloma akcjami i opcjami bez dużego nakładu pracy. Ponadto James Professional generuje ważne komunikaty kupna i sprzedaży.

IFA-Köln, Gutenbergstr. 73, 5000 Köln 30, tel. +49 221 520428

HD MODUŁ DLA KAŻDEGO!

Firma Digital Image zaprezentowała ostatnio nową wersję modułu HD do wszystkich modeli ATARI ST. Kontroler został wyposażony w układ WD 1772 (0202) z niezależnym zegarem. Cała płytka jest umieszczana na oryginalnym chipie. Dostępne są trzy wersje, dwie dla zewnętrznych stacji 3.5" i 5.25", oraz dla wewnętrznego napędu 3.5". Współpraca z emulatorami IBM oraz MACINTOSH przebiega prawidłowo, możliwy jest również odczyt i zapis typowych dyskietek DD. Cena zestawu razem z oprogramowaniem 149DM, sam kontroler 75DM.

Digital Image, Postfach 1206, 6069 Raunheim, Tel. +49-6134- 51706

PROCEDURY DLA PURE C

Pod nazwą XWIND pojawiła się biblioteka procedur do PURE C umożliwiająca w "czysty" sposób generowanie menu w oknach. Reagują one jak normalne menu z desktopu. W komplecie otrzymuje się zestaw procedur, na życzenie również kod źródłowy, moduł headera, program demonstracyjny. Cały pakiet kosztuje 35DM, i jest dostępny bezpośrednio u autora.

Markus Hovener, Markenkamp 13, W-4358 Haltern, Tel.+49-2364- 169855

Opis

Klasyka edytorów tekstu Signum 2!

Chociaż BOGACTWO FUNKCJI i tak widać na pierwszy rzut oka, pozory mylą — SIGNUM ma tych funkcji JESZCZE WIĘCEJ! Diatego warto zapoznać się z jego możliwościami, z których wiele (często najlepszych) bez opisu może pozostać niewykorzystanymi.

*Opis napisany jest najprościej jak się da.

*Podzielony jest na funkcje potrzebne raczej przy pisaniu i raczej przy korekcie. To tylko dla większej przejrzystości, bo pisanie można przeplatać korektą — wszystkie funkcje działają zawsze, jeśli jest jakiś tekst na ekranie.

*Kolejność problemów — od podstawowych do drobiazgów — powinna umożliwić szybkie rozeznanie się „co jest czym czego" (cytat z „Kubusia Puchatka" — przyp. red.).

*Komend najprostszych nie tłumaczono.

Użyte nazewnictwo:

*Wielkimi literami napisane są hasła, nazwy klawiszy i nazwy pozycji górnego menu. Tu dwukropek oznacza dalszy wybór którejś komendy. PLIKI: DOŁĄCZ znaczy: Wejdź do pozycji menu pt. PLIKI, tam znajdź i wybierz komendę DOŁĄCZ.

*Mysz, jako gryzoń, ma ucho (=przycisk) lewe i prawe.

UWAGA: Funkcja w menu PLIKI: PROGRAM... ZAKOŃCZYĆ... zapisuje ostatnio napisany plik na dysku i kasuje pamięć. Funkcja PROGRAM... PRZERWAĆ... nie ratuje aktualnego pliku.

Przygotowanie dysku roboczego

Kopię ukryć w bezpiecznym miejscu, zaś z roboczego dysku wykasować:

—w katalogu CHSETS wszystkie pliki z rozszerzeniem „P24" i pliki PR24N.PRG, PR24N.RSC, PR24N.PAR, DCS24N.PRG, DCS24.RSC, jeśli masz drukarkę 9-igłową,

—w katalogu CHSETS wszystkie pliki z rozszerzeniem „P9" i pliki PR9N.PRG, PR9N.RSC, PR9N.PAR, DCS9N.PRG, DCS9.RSC, jeśli masz drukarkę 24-igłową,

Pisanie

ŁADOWANIE ZNAKÓW (pod PARAMETRY: KRÓJ ZNAKÓW) jest konieczne, aby pisać można załadować siedem zestawów. Literki A, C na półkach obok zestawów znaków oznaczają, że wciśnięcie podczas pisania ALTERNTE lub CONTROL razem z klawiszem znaku daje w edytorze znaki z danego zestawu. N — ten zestaw jest dostępny bezpośrednio. Rozdziałem literek N, A, C można zawiadywać (klik myszą na półkę, klik na ramkę z Normal, Alternate lub Control). Jeśli wykasowany zestaw użyty do pisania, znikają znaki z tekstu. Szybkie sprawdzenie aktualnego zestawu znaków — przez INFO.

NAZWANIE PLIKU. Nie musisz już teraz, ale możesz, przez PLIKI: NOWY DOKUMENT. Nie wybierasz niczego ze spisu dysku tylko wpisujesz wymarzoną nazwę (jeśli już jakiś plik wcześniej tak nazwano, program ci to powie i zapyta czy nowy plik zapisać pod tą nazwą w miejsce starego czy nie). Ochrzcić plik możesz też przy zapisie na dysk.

KLAWIATURA: Namieszana. Wiele znaków jest podstawionych pod inne klawisze, kto ma niemiecką klawiaturę QWERTZ, „Z" może znaleźć pod „Y" i odwrotnie. Wytrwali mogą w programie DCS__9N.PRG lub DCS__24N.PRG przedefiniować sobie klawisze (zob. niżej WŁASNE ZNAKI), ostatecznie można zamienić miejscami klawisze (zwykle dają się wyjąć). **Kursorem i wskaźnikiem myszy porusza się** przez mysz (wskaźnik na dany znak i nacisnąć lewe ucho — kursor jest na znaku; prawe ucho — kursor ląduje za danym znakiem) albo przez strzałki. Tu klawisz SHIFT (S) spowalnia przesuwanie. Strzałki+Alternate (A) = przesuwanie (wskaźnika) myszy. **Wiersze:** F2 — dodanie wiersza, F3 — skasowanie wiersza. CONTROL (C)+RETURN — tekst za kursorem do następneg wiersza (jeśli ten nie jest nowym akapitem). ESC ze strzałkami — do góry i na dół strony, z „x" i „y" — do nagłówka i stopki, z „– " do poprzedniej strony, z „+" do następnej („+" wywołać z SHIFT'em). „+" i „– " w bloku cyfr tu nie działają. Reszta komend w INFO. **Kasowanie:**Wsteczne przez BACKSPACE, likwidacja znaków pod i na prawo od kursora — DELETE.

WŁASNE ZNAKI, cały alfabet możesz zaprojektować w edytorze znaków DCS__9N.PRG lub DCS 24N.PRG (wgrywasz go zamiast SIGNUMA). Wciska się te literki, którym chce się przyporządkować znaki (literki pojawiają się w skrzynce po lewej "Zeichen:") i rysuje na siatce dla programu i drukarki. Lewym uchem stawia się punkty, prawym kasuje. Uszami myszy ustawia się też dolną miarkę, która decyduje, ile za znakiem zostawić wolnego miejsca. Po narysowaniu znaku wybiera się ÜBERNAHME: FIXIEREN, żeby utrwalić zmianę, i załadowuje nowy zestaw znaków komendą DATEI: ZEICHENSATZ ABSPEICHERN, nazywając go przy okazji. **Zmiana istniejącego zestawu:** najpierw wgrać zestaw przez DATEI: ZEICHENSATZ LADEN, i rysując je na siatce dla programu i dla drukarki, ÜBERNAHME: FIXIEREN, DATEI: ZEICHENSATZ ABSPEICHERN.

STRONA – WYMIARY. Strona ma trzy strefy: nagłówek, część główną i stopkę (to przestrzeń dolna na przypisy i numer strony). Wymiary strony aktualnej można zmieniać. W PARAMETRY: AKTUALNE RAMY nastawia się marginesy, długość nagłówka i stopki. Najlepszy lewy margines to zero (nastawia się go jeszcze raz przy drukowaniu). Długość całej strony (wszystkich części razem) ustawia się w PARAMETRY: MAKIETA STRONY. Z tego miejsca SIGNUM pobiera wzorcowe wymiary do makietowania większej ilości stron (p. MAKIETOWANIE). Naciskając ramkę „Zapamiętaj parametry strony" ustalasz wzorcowe wymiary strony, na której teraz jesteś. **Wymiary: marginesy — 0 i 6,1; długość strony — 9,5 cala** dobrze się komponują na stronie A4. Zob. też numeracja stron.

LINIE GŁÓWNE(na nich stoją literki). Gdzie i w jakich odstępach stoją, możesz decydować sam. Wystarczy wprowadzić kursor w miejsce pozbawione linii (ramka menu pt. „gł. linia" na dole ekranu zajaśnieje bielą), nacisnąć ramkę „gł. linia"" — i linia jest. Nacisnąć jeszcze raz i linia zniknie. Wyświetlenie ich jako linijek następuje przez TRYB PRACY: UKAZYWANIE WIERSZY GŁ. **Odstęp** linii głównych, linii indeksu i odstęp między akapitami ustalany jest w PARAMETRY: MAKIETA WIERSZA — w toku pisania tworzą się linie i akapity w takich odstępach, jakie są tam w danym momencie wpisane; taki też jest skok kursora w pionie. Hurtową zmianę odstępów uskutecznia się wpisawszy żądane wielkości w miejsce powyższe i uruchamiając funkcję KOREKTA: RÓWNANIE ODST. WIERSZY lub KOREKTA: PARAM. DOSUW. I RÓWNANIA, ramka „Wyrówn. odleg", „Start". Obojętnie której używasz, zawsze ustal w tej ostatniej, czy chcesz korekty odległości akapitów, inaczej zostaną takie same jak były.

LINIE INDEKSU (to są po dwie linie trochę nad i trochę pod każdą linią główną) nastawiasz też w PARAMETRY: MAKIETA WIERSZA. Na nich najwygodniej pisze się znaczki dodatkowe (H_2O, a^2) i przypisy (patrz PRZYPISY). Wchodzi się na nie przez przycisk CONTROL+jedno naciśnięcie przycisku ze strzałką. Ich odległość od linii głównych (ją to się nastawia) nie może być większa niż 1/2 odstępu między liniami głównymi.

AKAPITY (są oznaczone przez strzałkę w dół) tworzy się albo przez klawisz RETURN albo tak jak linie główne (tyle że przez ramkę „Akapit").

RĘCZNA REGULACJA ODSTĘPÓW LINII GŁÓWNYCH — klawiszami funkcyjnymi równocześnie z klawiszem SHIFT. F2+SHIFT — linia główna na której jest kursor zjeżdża o punkt w dół. RETURN+SHIFT — to samo robi linia poniżej linii z kursorem. Aby zbliżyć dwie linie do siebie, musimy umieścić kursor MIĘDZY nimi (nigdy na dolnej, bo ją skasujemy) i użyć F3+SHIFT — linia dolna wznosi się o punkt.

DŁUGOŚĆ SPACJI I ODSTĘP MIĘDZY ZNAKAMI w samym wyrazie ustala się w PARAMETRY: MAKIETA WIERSZA: „Budowa słowa".

TRYBY PISANIA(pod TRYB PRACY): **Automatyczne rozsuwanie** — daje możliwość dopisania słów do środka już napisanego tekstu. **Autom. łamanie wierszy** — po przekroczeniu prawego marginesu samo sprowadza kursor do następnej linii. **RETURN tworzy wiersz** — naciśnięcie klawisza RETURN tworzy pod wierszem z kursorem nowy wiersz i przenosi kursor na jego początek. **RETURN tworzy paragraf** — powyższa czynność powoduje stworzenie nowego akapitu (jako potwierdzenie pojawi się przy nowej linii strzałka w dół). **Cofanie do kursora** — jeśli chcemy pisać powiedzmy na lewej połowie strony (po lewej ma być grafika albo w ogóle nic), ustawiamy kursor w żądanej pozycji, włączamy tę funkcję i piszemy. Schodząc do następnej linii kursor pojawia się dokładnie pod miejscem, gdzie zaczęliśmy pisać. **Najlepiej mieć włączone cztery pierwsze funkcje.**

TABULATORY są oznaczone ptaszkami na linijce. Można je przesuwać trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, tym samym przyciskiem tworzyć nowe (najwyżej 40), a przysunąwszy odpowiednio blisko jeden do drugiego — ten drugi skasować. Są dobre do szybkiego pozycjonowania kursora (nacisnąć przycisk TAB). Jako kreski ujawniają się po włączeniu funkcji TRYB PRACY: UAKTYWNIENIE TABULATORÓW.

ZNAKI 1, 2, 3 służą do zaznaczenia miejsc, do których chce się potem wrócić. Po ustawieniu kursora w wybranym miejscu naciska się wskaźnikiem myszy używając lewego ucha na odnośny znak w dolnym menu. Teraz można wrócić do tego miejsca PRAWYM uchem, i to z dowolnej strony. Poza tym znakami można ograniczyć część tekstu i jako blok (po wybraniu w dolnym menu „Zakresu pracy": „blok") władować do notatnika (to ta kartka pośrodku dolnego menu). **Kasowanie** znaków to katorga: trzeba wmanewrować je do pustego wiersza i skasować razem z nim. Ale i tak nie ma ich na wydruku.

NOTATNIK — biała kartka na środku dolnego menu — przechowuje wycinek pracy (dowolny zakres pracy). Prostokąt z zakresem (po zaczernieniu go — klik myszą) przesuwa się na notatnik trzymając lewe lub prawe ucho myszy. Blok trzeba zaznaczyć znakami (patrz znaki), przy ładowaniu akapitu i strony do notatnika idzie tekst leżący ZA kursorem. **Lewym** przyciskiem myszy przenosi się tekst do i z notatnika (na miejsce oznaczone kursorem na ekranie), **pra-**

wym— kopiuje. Z notatnika można zapisać wycinek tekstu na dysk jako plik z rozszerzeniem „CLB". Taki sam pilk można załadować z dysku do notatnika. Wszystko przez PARAMETRY: Plik => Notatnik i Notatnik => Plik.

AKUMULATOR — kopiuje się doń dowolną liczbę wierszy z tekstu przez klawisz F8 (nie narusza to tekstu), kopiuje je na ekran, w miejsce oznaczone kursorem, przez F9 (dowolną ilość razy). Kasowanie zawartości przez CONTROL+F9.

ATRYBUTY PISMA (GRUBY, TŁUSTY...) można ustawiać w dolnym menu przed napisaniem znaku, który ma nimi być obdarzony. Wszystkie atrybuty poza grubością czcionki można zmieniać także po napisaniu tekstu, używając ramki płynnej (zob. w Korekcie).

PROGRAMY KLAWISZOWE są bardzo pożyteczne. Często powtarzające się części tekstu „nagrywa się" wcześniej pod wybrany klawisz jako jego znaczenie dodatkowe (nie niszczy to zwykłych znaczeń) i potem wywołuje przez F1+dany klawisz. Pod TRYB PRACY: PROGRAMOWANIE KLAWISZY wybiera się „Rozpocznij program", po zaczernieniu skrzyneczki wciska się klawisz, pod który ma się nagrać program. Teraz jest się „na wizji" i pisze tekst, o który chodzi. Każdy ruch jest nagrywany, więc lepiej napisać od razu dobrze. Zakończenie sesji nagraniowej przez tę samą pozycję menu, skrzyneczka „Zakończenie programu". Niżej są jeszcze skrzynki „Usuń program" (z danego klawisza) i „Usuń wszystko"; są chyba zrozumiałe.

PRZYPISY można stawiać i automatycznie przenumerowywać. Jeśli naciśnie się MAKIETOWANIE: PRZYPISY (musi pojawić się fajka), SIGNUM troszczy się o to, aby po obróbce większej ilości stron teksty przypisów znajdowały się na tej stronie, co ich cyferki w tekście właściwym. Na teksty przypisów idzie wtedy taka część strony, jaka jest potrzebna, poprzednio nastawiane wartości dotyczące długości tekstu właściwego tracą ważność. **Stawianie** przypisów: wejść na linię indeksu, ewentualnie zmienić atrybuty pisma (np. na małe), wejść do MAKIETOWANIE:... USTAW i dać numer przypisowi, po czym uderzyć jakikolwiek klawisz (poza cyfrowymi). Numerować należy z tendencją rosnącą. Małe F pod cyfrą przypisu nie zostanie wydrukowane. Następnie ten sam manewr stawiania numerka należy wykonać w dolnym segmencie strony (?) stopce, za numerkiem wpisać tekst przypisu. Tekst przypisu musi stać porządnie na linii głównej i być zorganizowany w akapit, ramka „Tekst" w dolnym menu ma być zaciemniona. Poza tym każda cyfra może zostać numerem przypisu, jeśli ustawić kursor na albo tuż za nią i wejść do MAKIETOWANIE:... ZAZNACZAJ. Tak samo dodajemy nowe numerki przypisów po napisaniu całego tekstu — pisząc za jakimś wyrazem cyfrę i awansując ją do przypisu. **Kasowanie:** jak inne znaki, przez DELETE albo BACKSPACE. Kasować należy także numerki i teksty w stopce. **Przenumerowywanie** bardzo ułatwia życie, kiedy kasujemy któryś z środkowych przypisów, powiedzmy drugi, i zostają nam przypisy 1, 3, 4. W MAKIETOWANIE:... PARAMETRY w ramce „Numer. przepisów", „Od numeru" należy wtedy wpisać 3 i nacisnąć prawą ramkę (ona obniża numery o jeden, lewa — podwyższa). Numery od 3 wzwyż zostaną obniżone i będziemy mieli numery 1, 2, 3. Podobnie można podwyższać numery. Pozycja „do" (numeru) wyznacza górny zakres zmian w przypisach.

KOREKTA

Po pierwsze UWAGA NA ZAKRES PRACY (na lewo od kubła)! Nie dziw się, że program nie koryguje Ci całej strony, jeśli ZAKRES nastawiłeś np. na WIERSZ.

Po drugie jak się działanie jakiejś funkcji z menu KOREKTA nie podoba, to można je przerwać prawym uchem myszy (tak samo jak ładowanie pliku funkcją DOŁĄCZ).

RAMKA PŁYNNA ma kształt prostokąta (dowolnie rozciąganego myszką) i umożliwia wytłuszczanie, podkreślanie, pochylanie, zwiększanie i zmniejszanie znaków dowolnego fragmentu tekstu, a także przenoszenie i kopiowanie kawałków tekstu. Ustaw strzałkę myszy na początku fragmentu, który chcesz zmienić, i trzymając SHIFT naciśnij lewe ucho gryzonia. Teraz możesz już puścić SHIFT. Myszą możesz rozciągać ramkę za jej obrys (musi być widoczna łapka wskazująca palcem). W dolnym MENU można **wybrać żądane atrybuty dla tekstu** w ramce. Jeśli najedziesz teraz wskaźnikiem myszy na ramkę (pokaże się łapka łapiąca tekst), trzymając myszy lewe ucho możesz przesuwać tekst na dowolne miejsce (niszczy to tekst będący poprzednio w tym dowolnym miejscu), a trzymając prawe — robisz to samo, tyle że tekst źródłowy zostaje na miejscu. Wychodzi się z ramki naciskając mysz, kiedy kursor jest poza ramką i menu.

ŁAMANIE, to znaczy upychanie tekstu między uprzednio ustalone lewy i prawy margines uskutecznia się przez KOREKTA: ŁAMANIE (uwaga na ZAKRES PRACY). A w KOREKTA: PARAMETRY DOSUWANIA I ŁAMANIA wybiera się opcje. Albo program łamie tak, aby nie dzielić wyrazów, albo proponuje miejsce złamania, a Ty je strzałką poprawiasz, albo program wszystko robi sam (to oszczędza czas, ale w polskich tekstach występują wtedy błędy w przenoszeniu wyrazów). Druga możliwość jest zawsze pod ręką w KOREKTA: PO SŁOWACH. Jeśli nie podoba Ci się złamany tekst, poskładaj wersy np. po dwa w jednej linii albo złam tekst ustaliwszy szerokość większą od docelowej i powróciwszy do żądanej łam go od nowa.

DZIELENE NA STRONY jest pod MAKIETOWANIE: USTAL DŁUGOŚĆ STRONY. Zależnie od zawartości pozycji PARAMETRY: MAKIETA STRONY, „długość", program proponuje miejsce podzielenia tekstu. Jak się nie podoba, to można wybrać „Cofnij" i samemu podzielić przez STRONY: WZIĘCIE NOWEJ STRONY.

MAKIETOWANIE STRONY, ROZDZIAŁU (pod nazwą MAKIETOWANIE: MAKIETOWANIE STRONY) dopasowywuje rozmiary danej strony do standardu (ustalonego w PARAMETRY: MAKIETA STRONY). Dzięki temu jeśli będziesz numerował strony numeracją dolną, a ich długością standardową będzie 9 cali, numer na stronie liczącej 20 linijek nie wypadnie Ci tuż pod nimi (czyli w połowie strony), a na samym dole. To samo z przypisami. Poza tym należy makietować rozdział po podziale na strony albo każdą stronę po kolei — funkcja podnosi alarm, jeśli strony są za długie.

SZPALTOWANIE: Dany tekst łamie się na taką szerokość, jaką mają według autora mieć szpalty, i dzieli na strony oraz makietuje. Tworzy się pustą stronę (na którą SIGNUM potem „rzuci" szpalty), makietuje ją i umieszcza na niej kursor. Wybiera się MAKIETOWANIE: SZPALTOWANIE. Belkami projektuje się rozplanowanie szpalt. W skrzynce AUTO — NR podaje się numer strony zawierającej pierwszą szpaltę. Aha, jeśli ma być jedna szpalta nad drugą, suma ich długości nie może przekraczać długości strony pustej.

NUMERACJA STRON jest aktywowana pod PARAMETRY: MAKIETA STRONY. Na górnej dzielonej belce lewa część ustawia numery na górze strony, prawa na dole. W dolnym bloku: środek=numer na środku strony, z dwoma kreskami, górne belki — numer odpowiednio po lewej albo prawej, dolne: lewa stawia parzyste numery po prawej, nieparzyste po lewej, prawa odwrotnie. Wybierasz początkowy numer strony i krój numerków.

SZUKANIE I ZASTĘPOWANIE SŁOWA uskutecznia się przez KOREKTA: ROZPOCZNIJ SZUK./ZAST. Słów podzielonych program nie znajduje. Zdecyduj się, czy zależy ci na szukaniu wg kroju i atrybutów. Jeśli ramka potwierdzeń jest zaczerniona, program będzie się z tobą komunikował co do dyspozycji (dobre przy zastępowaniu, choć nieco czasochłonne w dłuższych tekstach).

ZMIANA KROJU PISMA zachodzi przez KOREKTA: ZMIEŃ KRÓJ ZNAKÓW albo KOREKTA: USTAL SPOSÓB I KROJE, „Start". Tu też ustalasz który krój jakim zastąpić; numerki odpowiadają numerom zestawów znaków w tebeli pod PARAMETRY: KRÓJ ZNAKÓW. Zestaw zastępujący musi tam już być.

GRAFIKA: Gdy wplatamy obrazki o znanej wysokości w tekst, musimy zostawić odpowiedni prześwit. Ponieważ SIGNUM liczy w calach, pomocna jest zależność, że wysokość x-centymetrowej ilustracji to x/2.54 cali. Aby wiedzieć, ile to wierszy, trzeba to podzielić przez (odstęp linii głównych/54). Obrazki wprowadza się do programu przez PARAMETRY: OBRAZKI. Można je tam przyciąć jak się chce. Ważne jest ustalenie wielkości. Jednostką tam jest punkt na cal. Wzór: szerokość obrazka na wydruku (w calach)=(szerokość obrazka źródłowego w punktach)/(wybrana rozdzielczość pozioma wybranej drukarki) np 480/120 (średnia rozdzielczość 9-igłówki)=4 cale.

DRUKOWANIE. SIGNUM współpracuje z niemal każdą drukarką, pyta się tylko w programie drukującym pod PARAMETER: DRUCKERTYP, czy zna ona pewien znak sterujący — od razu podaje dla przykładu, które drukarki go znają. Do programu drukującego można przejść prosto z edytora tekstu przez PLIKI: DO DRUKOWANIA. W tym programie wybiera się **pod PARAMETER: PAPIERART** ręczne (Einzelblatt manuell) lub automatyczne (Einzelblatt automatisch) dostarczanie papieru w kartkach albo papier ciągły (Endlospapier) razem z długością kartki takiego papieru pod (Seitenlänge bei Endlospapier), **pod PARAMETRY: DRUCKQUALITÄT** poziomą rozdzielczość druku (Auflösung des Druckes horizontal), stopień wytłuszczenia pisma (Fettschrift) i obrazków (Bilder), i lewy margines (Linker Rand).

WSPÓŁPRACA Z DYSKIEM

UWAGA NA BIEŻĄCE NAZWY DOKUMENTÓW zwłaszcza przy przygotowaniu do druku. Przeznaczone do druku dokumenty SIGNUM zapisuje sobie pod bieżącą nazwę (patrz INFO: STAN PRACY). Pilnuj, żeby przed drukowaniem bieżąca nazwa nie była nazwą innego istniejącego pliku, bo go stracisz.

DOKUMENTÓW ŁADOWANIE DO PROGRAMU I ZAPIS NA DYSK. SIGNUM pracuje z plikami o formacie SDO (Signum — Dokument), w których zapamiętuje atrybuty każdego znaku (wytłuszczenie, nachylenie itp) a także znaki niestandardowe (np polskie ą, ę i in.), i z plikami ASCII, gdzie zapisuje tylko podstawową wersję alfabetu łacińskiego i cyfr arabskich (znaki polskie występują jako cyferki). Pliki ASCII są rozumiane i przez inne procesory tekstu (np.1st Word Plus) i przez CALAMUSA. Pliki ładuje się i zapisuje oczywiście przez pozycję PLIKI. Pliki o formacie SDO ładuje się przez ISTNIEJĄCY DOKUMENT albo DOŁĄCZ (tu można przerwać dołączanie prawym uchem myszy), zapisuje na dysk przez ZAPIS JAKO... (tu nadaje się lub zmienia im nazwę) albo ZAPAMIĘTYWANIE (zapis pod aktualną nazwą, która jest do wglądu w INFO: STAN PRACY). Pliki o formacie ASCII ładuje się przez WSTAWKA Z ASCII, zapisuje przez ZAPIS W ASCII. Uwaga: Jeśli zapisujesz na dysk np. plik ZSRR.SDO, a tam już jest plik o takiej nazwie, program pyta, czy obecny ZSRR.SDO nagrać w miejsce starego. Jeśli tego nie chcesz, zmień nazwę zapisywanego pliku.

Jeżeli plik nie chce się załadować, to może w programie nie ma aktualnie wgranych wszystkich krojów znaków potrzebnych w tym tekście, albo chcesz załadować pospolity plik w formacie ASCII ekskluzywną procedurą do ładowania plików w formacie SDO (SIGNUM tego nie lubi), albo nie oznaczyłeś pliku SDO należnym mu rozszerzeniem „SDO" (przerwij program przez PLIKI: PRZERWAĆ, wywołaj zawartość dysku, zaczernij symbol pliku i wywołaj z menu informacje o nim, po czym dopisz to rozszerzenie), albo wkradł się błąd w czasie ostatniego zapisu pliku na dysk (próbuj wgrać przez PLIKI: DOŁĄCZ), albo wirus namieszał na dysku (jeśli plik jest bardzo ważny strategicznie, nadzieja w fachowcach), albo program stroi fochy (wyłącz komputer i zacznij od nowa), albo plik został od razu źle na dysk zapisany (zapomnij o nim).

ŁADOWANIE Z DYSKU I ZAPIS NA DYSK PARAMETRÓW. Wszystkie parametry (odstęp linii głównych, wymiary strony itp) w dowolnym momencie mogą zostać umieszczone w jednym pliku i zapisane na dysku przez PARAMETRY: ZAPAMIĘTAJ PARAMETRY. Parametry zapisane w pliku SIGNUM.PAR wgrywają się automatycznie razem z samym programem. Można tworzyć więcej plików parametrów — specjalistyczne np. do listów.

Wojciech Kłodnicki

Piotr Miernikiewicz

Superbase 1 personal

ROZDZIAŁ 1

1.1 WSTĘP

1.1.1 Dlaczego zainteresowałem się systemem Superbase?

Próbowałem już pracować na Atari ST z kilkoma bazami, jednak do każdej z nich miałem większe lub mniejsze zastrzeżenia. Wśród nich były DB Master One (najprostsza, z jaką się zetknąłem), DBman (klon DBase, najbardziej skomplikowana, ale o wielkich możliwościach, przerastająca chyba ST-ka, jeżeli używa się go bez twardego dysku), Adimens (od początku nie darzyłem jej sympatią) i Trimbase (tę chyba najbardziej lubiłem, choć używanie jej było czaso i pracochłonne). To było ponad dwa lata temu, bo od tego czasu pracuję tylko z Superbase.

Używam obecnie jej prostszej wersji — SUPERBASE PERSONAL, nie byłem jeszcze zmuszony do przejścia na wyższy poziom wtajemniczenia — PROFESSIONAL, choć ta ostatnia ma możliwości bardzo rozbudowane w stosunku do poprzedniej (m.in. własny język programowania zorientowany na obsługę baz danych tworzonych pod tym systemem, wbudowany edytor tekstu, eleganckie konstruowanie raportów i wydruków). Mogę więc z czystym sumieniem zaproponować niezbyt wymagającemu użytkownikowi (przewrotnie dodam, że chodzi tu o 98% wszystkich użytkowników) zagłębienie się w możliwości tego programu, bo spełni on z pewnością jego oczekiwania.

Niedawno po wielomiesięcznych nagabywaniach przez znajomego abym napisał program bazy danych (tylko program przeznaczony specjalnie dla niego miał mieć wszystkie pożądane właściwości), pokazałem mu Superbase. Po kilkunastu minutach demonstracji zapytał: „Dlaczego pokazujesz mi to dopiero teraz?".

Wielu posiadaczy Atari ST używa baz danych, są i tacy, którzy korzystają z Superbase. Myślę więc, że i jednym i drugim ta książeczka bardzo się przyda — tych, którzy ją pominęli może zachęci, innym pomoże. Tekst ten jest prawie kompletnym podręcznikiem obsługi Superbase Personal. Pełne omówienie można znaleźć w oryginalnym podręczniku (niestety nie w języku polskim).

Postanowiłem podzielić cały zebrany o Superbase materiał na dwie części. Pierwsza, którą właśnie Czytelniku trzymasz w rękach, jest o podstawowych możliwościach tego programu jak objaśnienie najważniejszych pozycji menu, zakładanie bazy danych, pierwsze operacje, następnie wszystkie opcje niezbędne do pełnego wykorzystania bazy jak eksploatacja, aktualizacja, wydruki, etykiety i zbiory zewnętrzne. Część druga traktuje o możliwościach rozbudowanej wersji tego programu — Superbase Professional (wraz z opisem języka programowania). Jak więc widać „zdobywanie Superbase" będzie stopniowe, aż do momentu, gdy będziesz mógł o sobie powiedzieć „Znam Superbase!".

1.1.2 Zasada działania i możliwości

Jest to program do budowy i obsługi baz danych. Wszystkie operacje są natychmiast rejestrowane w pliku zapisanym na dysku. Ilość rekordów nie może być większa niż 16 milionów (jest więc praktycznie ograniczona tylko przez pojemność nośnika magnetycznego), liczba pól w rekordzie jest nieograniczona. Dla jednego pliku można utworzyć do 999 indeksów.

1.1.3 Uruchamianie

Po uruchomieniu komputera należy na desktopie znaleźć ikonę SBPOL.PRG (nazwa może się różnić w zależności od wersji językowej) i dwukrotnie na niej tupnąć myszą. Pojawi się ekran wejściowy z menu, oknem głównym, panelem sterującym u dołu ekranu i winietą programu.

Superbase można uruchamiać z dyskietki, dysku stałego lub ramdysku. Nie ma to wpływu na szybkość pracy samego programu, ale zbiory danych, na których zamierza się pracować najlepiej umieścić na ramdysku (lub hard-dysku). Wszystkie polecenia (edycja, zapis, wyszukiwanie, przeglądanie) są wtedy wykonywane bardzo szybko.

Zarządzanie wszystkimi operacjami odbywa się za pośrednictwem GEMu. Dostępne opcje zostały zgrupowane w standardowym rozwijalnym menu u góry ekranu zwanym gzymsem lub banderolą. Niektóre opcje są zdublowane na klawiaturze (kombinacja Alternate + klawisz). Do wyboru najczęściej występujących operacji służy panel sterujący znajdujący się u dołu ekranu.

Po uruchomieniu programu pojawi się jego winieta. W tym momencie można wyjąć z stacji dysków dyskietkę z Superbase i zastąpić ją czystą, na której zamierza się nagrywać dane.

1.2 SKŁADNIKI BAZY DANYCH

1.2.1 Baza danych

Każdy zapewne używa karnetu z adresami. Jedna ze stron może wyglądać na przykład tak:

Nazwisko	Imię	Adres	Telefon
Abramski	Adam	Bielska 43,51-200 W-w	22-33-44
Nowak	Jan	Prosta 12,12-855 W-wa	13-34-567
Nitka	Stefan	Jasna 6/2,51-620 W-w	345-12
Kowalski	Antoni	Kolarzy 5/5,27-199 W-w	brak
Walczyk	Jan	Mysia 34,01-150 W-wa	87-87-22

Konstruując bazę danych dąży się do podobnego jej wyglądu tzn. dzieli się każdą porcję informacji (rekord) na kolumny (pola).

1.2.2 Pole

Każda z rubryk (kolumn) hipotetycznego karnetu adresowego jest polem. Każde pole ma swoją nazwę (np.Telefon) i określony typ (atrybut). Rodzaje atrybutów dostępnych w Superbase (SB) to: tekst, liczba, data i pole zewnętrzne. Długość tekstu, zakres i dokładność liczby, sposób wyświetlania daty są określane przy definiowaniu bazy. Ilość pól jest NIEOGRANICZONA.

1.2.3 Rekord

Porcję informacji, z których zbioru będzie składała się cała baza danych, nazywa się rekordem (tutaj dane dotyczące jednej osoby). Rekordy wchodzące w skład bazy mają te same pola i taki sam format. Aby założyć bazę danych (BD) należy najpierw zdefiniować rekord wzorcowy.

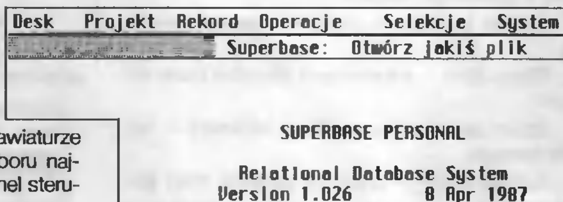
1.2.4 Indeks

Karnet adresowy jest zwykle uporządkowany alfabetycznie według nazwiska — sami dokonujemy uporządkowania wpisując kolejne adresy na odpowiednie strony. Tak powstał pierwszy indeks — uporządkowanie nie w kolejności wpisywania, ale pożądanej przez użytkownika. A przecież może być również interesujące np. uporządkowanie adresów geograficznie wykorzystując kod pocztowy. I w ten sposób utworzyliśmy dodatkowy indeks. Indeksowane może być każde pole w BD. Zbiór wszystkich indeksów jednej bazy danych tworzy listę dostępnych indeksów, z której wybiera się indeks bieżący. Jakiekolwiek zmiany dokonywane w bazie danych są natychmiast zaznaczane we wszystkich indeksach.

ROZDZIAŁ 2

2.1 MENU PROGRAMU

Po uruchomieniu pojawia się winieta z tekstem o prawach producenta, numerem wersji i nazwiskami autorów. U góry ekranu znajduje się rozwijalne menu. W wersji spolszczonej wygląda to jak na rysunku poniżej.



Dalej zostaną krótko omówione wszystkie opcje dostępne w menu.

2.1.1 Projekt

Nowy plik — utworzenie nowego zbioru danych

Indeks — utworzenie nowego indeksu dla aktywnej bazy

Otwórz plik — otwarcie nowej bazy danych i uczynienie jej aktywną

Pola — uaktywnienie tylko wybranych pól rekordu

Indeks — uaktywnienie innego indeksu

Eksploatację — uaktywnienie schematu eksploatacji

Zamknij plik — zamknięcie aktualnej bazy

Pola — wszystkie pola stają się otwarte

Edycja struktury — zmiana rekordu wzorcowego

Zapisz strukturę — zapisanie struktury po zmianie

Eksploatację — zapisanie schematu eksploatacji

Skasuj plik — fizyczne usunięcie bazy danych z dysku

Indeks — usunięcie indeksu

Koniec — zakończenie pracy z Superbase

2.1.2 Rekord

Nowy — utworzenie nowego, pustego rekordu

Edycja — zmiana aktualnego rekordu

Kopia — utworzenie kopii roboczej aktualnego rekordu

Usunięcie — skasowanie aktualnego rekordu

Nagraj — zapisanie rekordu

External» — wywołanie następnego pliku zewnętrznego

External« — jak wyżej, ale dla pliku poprzedniego

2.1.3 Operacje

Aktualizacja — wywołanie okna dialogowego aktualizacji

Eksploatacja — jak wyżej, ale dla eksploatacji

Usunięcie — wybranie rekordów do usunięcia

Import — wybranie danych do importowania

Eksport — jak wyżej, ale dla eksportowania

Wydruk — jak wyżej, ale dla wydruku

Etykietki — wywołanie okna dialogowego dla wydruku etykietek

2.1.4 Selekcje

Ekran — wyniki działania będą skierowane na ekran

Drukarka — wyniki na drukarkę

Tablica — wyświetlanie rekordów w postaci tablicy

Formularz — jak wyżej, ale jako formularza

Rejestr — jak wyżej, ale jako rejestru

Stronicowanie — zatrzymanie wyświetlania po zapełnieniu całego ekranu

Opcje — wywołanie okna dialogowego opcji Superbase

Format liczb — ustalenie formatu wyświetlania liczb

Format daty — jak wyżej, ale dla daty

2.1.5 System

Wybór drukarki — ustalenie parametrów drukarki

Katalog dysku — wyświetlenie wszystkich plików z aktualnego katalogu

Zmiana katalogu — zmiana bieżącego katalogu

Status pliku — informacje o aktualnej bazie danych

Status systemu — uzyskanie informacji o stanie systemu

Odczyt ASCII — odczyt z dyskietki pliku tekstowego

Reorg. — reorganizacja aktualnej bazy danych

2.2 PANEL STERUJĄCY

U dołu ekranu znajduje się rząd małych prostokątów. Są to ikony szybkiego przeglądania bazy danych. Wywołać można każdy z nich poprzez tupnięcie lewym klawiszem myszy na jego symbolu. Znaczenie wszystkich zostanie opisane niżej.



Pauza — zatrzymuje na chwilę działanie operacji np. wyświetlania. Kiedy przycisk ten zostaje wybrany zmienia się sposób jego wyświetlania (w inwersie). Menu główne jest wtedy nieaktywne. Po ponownym tupnięciu na tę ikonę system zostaje odblokowany. Identyczne działanie ma klawisz SPACJI na klawiaturze.



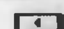
Stop — kończy wyświetlanie.



Pierwszy — wyświetlenie pierwszego rekordu w pliku.



Szybkie przeglądanie w kierunku początku pliku — odwrotnie do uporządkowania według indeksu.



Poprzedni — wyświetlenie rekordu poprzedniego w stosunku do bieżącego według indeksu.



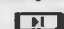
Aktualny — wyświetlenie bieżącego rekordu.



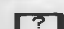
Następny — wyświetlenie następnego rekordu.



Szybkie przeglądanie w kierunku końca pliku.



Ostatni — wyświetlenie ostatniego rekordu w pliku.



Wyszukiwanie według klucza — pozwala odnaleźć rekord, w którym pole indeksowane jest najbliższe podanemu wyrażeniu (kluczowi). Dokładne działanie tej opcji zostanie omówione w dalszej części.



Filtr — wyszukiwanie selektywne, wyświetlenie tylko wyspecyfikowanych rekordów.



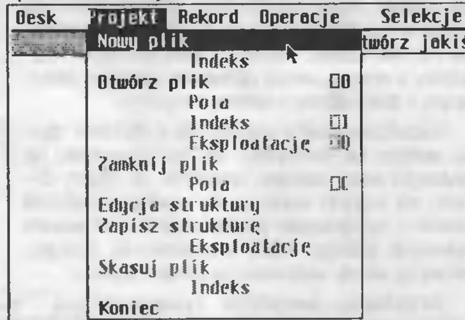
Wywołanie pliku zewnętrznego — otwarcie okna z zewnętrznym tekstem lub obrazem.

ROZDZIAŁ 3

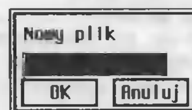
3.1 ZAKŁADANIE BAZY DANYCH

3.1.1 Utworzenie rekordu wzorcowego

Aby utworzyć nową bazę należy wybrać Nowy plik z menu Projekt.



Po wybraniu tej opcji pojawi się następujące okno dialogowe:



W linii edycyjnej, w której znajduje się kursor należy podać nazwę pliku. Nazwa nie może być dłuższa niż 8 znaków, nie może zawierać znaków interpunkcyjnych, innych specjalnych (np. &, % itp.) oraz spacji. Oto przykłady nazw:

„Adresy,1" niepoprawna, ponieważ zawiera przecinek, ale

„Adresy" jest nazwą poprawną

„Kamet adresowy" niepoprawna, ponieważ jest więcej niż 8 znaków

Jedynym znakiem specjalnym dopuszczalnym w nazwie pliku jest znak podkreślenia.

Niestety Superbase nie dokonuje pełnej kontroli wprowadzonej nazwy pliku, musi zadbać o to sam użytkownik (np. załóżmy że wprowadzono nazwę składającą się z samych znaków interpunkcyjnych, okaże się wtedy, że SB przyjmie tę nazwę bez sprzeciwów, ale nie pojawi się ono w oknie wyboru plików i dostęp do niego będzie niemożliwy!). Ponieważ jako przykład posłuży baza adresów, więc proszę wpisać „ADRESY" (oczywiście bez apostrofów). Po wpisaniu i naciśnięciu klawisza RETURN zostanie wyświetlone kolejne okno, w którym można wprowadzić hasło dostępu do tworzonego pliku.



Superbase pozwala zabezpieczyć dostęp do danych przez wprowadzenie hasła dostępu. Jeżeli chcesz skorzystać z tej możliwości to pamiętaj, że hasło nie może zostać zmienione i jeśli go zapomniesz to... przepadło! Nie będziesz mógł się dostać do swoich własnych danych. Ale jeżeli go zastosujesz to jednocześnie masz pewność, że żadna niepowołana osoba nie będzie używać twojej bazy. I pamiętaj, że jeżeli ma ono spełniać swe funkcje to dopilnuj aby nikt nie widział jak je wpisujesz (w trakcie wpisywania jest widoczne na ekranie).

Można zdefiniować do trzech haseł (poziomów dostępu) do jednej bazy danych. Nazywa się to „systemem dostępu". Inaczej: podajemy jedno, dwa lub trzy słowa będące hasłami. Proszę popatrzeć na przykłady.

Jeżeli wprowadzisz np. „Piotr" i następnie klikniesz na OK to użytkownik, który poda hasło „Piotr" będzie miał pełny dostęp do wszystkich funkcji.

Jeżeli wprowadzisz np. „Piotr;Bogdan" (średnik rozgranicza kolejne słowa) to osoba, która poda „Piotr" będzie miała wszystkie możliwości do dyspozycji, a ta która poda „Bogdan" będzie mogła tylko odczytywać i zapisywać rekordy bez możliwości usuwania.

Jeżeli wprowadzisz „Piotr;Bogdan;Karol" to osoba znająca jedynie trzecie hasło będzie mogła tylko odczytywać rekordy (przeglądać bazę).

W tym przypadku nie będziemy wprowadzać hasła, proszę więc wybrać pole ANULUJ.

Kolejne okno pozwala zdefiniować rekord wzorcowy, czyli przechodzimy do najważniejszej części zakładania nowej bazy. Mimo, że później można definicję bazy zmienić, to już teraz należy bardzo dokładnie zaplanować ilość pól wchodzących w skład rekordu, ich typy, długości i ewentualnie dobrać atrybuty dodatkowe.

Na czarnym tle wyświetlana jest lista pól już zdefiniowanych (pusta na początku). Niżej znajdują się przyciski sterujące wybieraniem atrybutów, miejsce na wprowadzenie nazwy pola (z prawej strony słowa Pole), przycisk Dod służący do dodania definicji kolejnego pola, Kas do kasowania wybranego pola i kolejno trzy przyciski OK, Skasuj i Anuluj. Te ostatnie mają we wszystkich oknach występujących w Superbase takie samo znaczenie: OK zatwierdza wprowadzone dane, Skasuj kasuje zawartość pola edycyjnego (tutaj nazwę wprowadzonego pola) a Anuluj zamyka okno bez podjęcia żadnego działania (gdy np. nie chcemy wprowadzać żadnych zmian, wywołaliśmy okno przez pomyłkę itp.).

3.1.2 Pole tekstowe

Pierwszym polem, które trzeba zdefiniować jest pole NAZWISKO. Proszę kliknąć na linię edycji, pojawi się tam kursor w postaci pionowej kreski. Wpisujemy „Nazwisko" bez wciskania RETURN. Teraz trzeba podać typ tego pola. Proszę kliknąć więc na kółko obok napisu Tekst. Pojawi się okno dla określenia długości pola tekstowego.

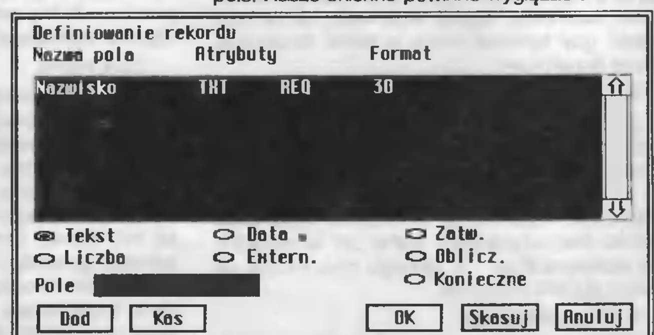


Używając strzałek z lewej i prawej strony wartości (zwiększanie i zmniejszanie długości odpowiednio) proszę ustalić wymaganą liczbę. Można to zrobić również w inny sposób, często dużo szybszy i efektywniejszy. Należy w tym celu tupnąć lewym klawiszem myszy na część liczby określającą setki, dziesiątki lub jedności i zmienić tę wartość w standardowy już sposób.

Jako długość tego tekstu proponuję 30, rzadko się zdarza, aby nazwisko było dłuższe. Zatwierdzamy wskazując OK.

Wiadomo, że pole Nazwisko musi być wypełnione w każdej kartotece — ładnie wyglądałby rekord z adresem czy innymi danymi gdyby nie było podane nazwisko! Trzeba więc ustalić, aby pole to miało atrybut Konieczne (wszystkie dostępne atrybuty są opisane w punkcie 3.2). I w tym celu trzeba kliknąć w kółeczko obok takiego właśnie napisu.

Pozostaje nam tylko kliknąć na pole Dod, aby do definicji rekordu dodać przed chwilą określone pole. Nasze okienko powinno wyglądać tak:



Ciąg dalszy opisu w następnych numerach ST[c] fan-a.

EUROQUIZ

Super fantastyczny test ze znajomości zagadnień dotyczących naszego kontynentu. Uruchamiamy go podwójnym kliknięciem myszy na ikonę pt.EUROQUIZ. Po chwili ukazuje się wizerunek wnętrza klasy z wykładającym nauczycielem. Towarzyszy temu obrazkowi wesoły rock'n'roll. To krótkie demo zaraz się kończy, a komputer prosi, aby wpisać swoje imię. Następnie pyta, czy chcemy odpowiadać na cały zestaw pytań, czy też na jego część. Po wyborze długości testu przystępujemy do zabawy. Na monitorze ukazuje się mapa Europy z zaznaczonymi granicami państwowymi. U góry ekranu wyświetlane jest pytanie, na które odpowiedzią jest wskazanie odpowiedniego kraju. Tak np.na pytanie, gdzie znajduje się Warszawa, pokazujemy Polskę, lub też jaki kraj jest najmniejszym w bloku EWG – Luksemburg. Możemy również usłyszeć uproszczony hymn. Wtedy musimy zgadnąć, jaki kraj on reprezentuje. Mamy możliwość odpowiadać dwukrotnie. Jeśli nadal nie uda nam się wskazać prawidłowego państwa, komputer robi to za nas ujmując nam przy tym punkty. Należy zapamiętać swój błąd, bo po jakimś czasie to problematyczne dla nas pytanie pojawia się ponownie. Nagrodą za przejście całego testu jest ukazanie się sympatycznego misia, który oznajmia, ile zdobyliśmy punktów, na ile pytań odpowiedzieliśmy i jaki jest stan naszej wiedzy. Gdy powrócimy z powrotem do planszy podstawowej uruchamiając funkcję AUSWAHL, komputer da nam możliwość wybrania sobie konkretnej dziedziny, z której chcemy być sprawdzani, m.in. główne miasta, polityka, sztuka, hymny, itd.

Życzę przyjemnej zabawy
K.S.

TAKE TWO

Po uruchomieniu TAKE TWO (podwójne kliknięcie na TT_BW PRG) ukaże nam się plansza, tzw. HIGH SCORE, zawierająca najwyższe wyniki. Po wciśnięciu lewego przycisku myszy, obraz na ekranie zmienia się. Widzimy teraz cztery okna: GAME, ENTER PASSWORD, GAME INFO i INFO. Uruchaniając pierwsze z nich dajemy komputerowi znak, że jesteśmy gotowi do gry. Wtedy to ukazuje się pierwszy układ najłatwiejszego poziomu. Poziom ten zawiera 11 takich zestawów, które w marę wzrostu stopnia trudności są coraz bardziej rozbudowane.

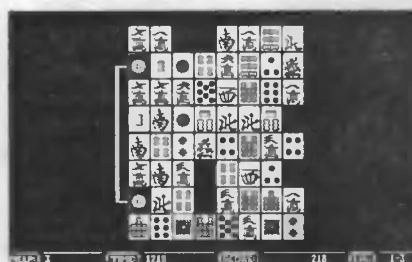
Cała zabawa polega na łączeniu ze sobą poszczególnych obrazków w pary. W pierwszym etapie gry jest ich mało, więc bez problemu można wyszukać pasujące do siebie elementy spośród innych. Kiedy wszystkie obrazki znajdą swego sobowtóra, wówczas przechodzimy do kolejnego etapu. Jednakże byłoby to zbyt proste i nudne, dlatego łączyć ze sobą można dwa pola wtedy, gdy:

- leżą one obok siebie lub jeden leży pod drugim stykając się bokami,
- linia je łącząca łamie się w jednym miejscu
- linia je łącząca łamie się w dwóch miejscach
- na drodze linii łączącej się nie stoi żaden inny element.

Należy przy tym pamiętać, że na każdym poziomie mamy wydzielony czas na uporanie się z łamigłówką. Jest on odliczany na dole ekranu. W sytuacji, gdy mamy kłopoty z odszukaniem prawidłowych rozwiązań, możemy sobie pomóc włączając w lewym dolnym rogu ekranu funkcję HELP. Mamy tam maksimum 3 podpowiedzi. Ich zapas uzupełniamy w ciągu gry, tzn. za każde przejście jednego poziomu, otrzymujemy jedną ściągę.



Euroquiz, mono, 0.5 MB


Take Two, mono, 0.5 MB

Zdarzyć się może, że skończymy grę wcześniej niż przewidzieliśmy. Dzieje się tak wówczas, gdy doprowadzimy do tzw. CHECKMATED, czyli do sytuacji, gdzie nie ma możliwości dalszego łączenia w pary.

Jeśli pomyślnie przejdziemy 11 układów, wtedy dostaniemy się do drugiego poziomu. Zawiera on cztery plansze, które nie są wybierane losowo, ale mieszczą się na stałe w pamięci. Jest jeszcze trzeci układ, który zawiera nieskończenie wiele poziomów. Są to przypadkowo zmieniające się zestawy o różnym stopniu trudności.

Zaznaczyć tu chcę, że na poszczególny dwóch wyższych etapów dostać się możemy bezpośrednio na początku gry wpisując w oknie ENTER PASSWORD słowo-klucz. My je znamy, lecz podamy dopiero w trzecim numerze naszego biuletynu.

Miłego "parzenia"
K.S.

ST ORTOGRAFIA

Program, który chcę Wam przedstawić jest nowością na polskim rynku. Zapotrzebowanie na niego było dość spore, toteż nie trudno się dziwić, że cieszy się on dużym powodzeniem. Mam na myśli bardzo pomysłową publikację "ST Ortografia". Uczy ona zasad pisowni poprzez testowanie delikwenta z jego wiadomości. Zawiera także samouczek podstawowych regół oraz wyjątków. Przed przystąpieniem do sprawdzianu należy wybrać jeden z trzech stopni trudności, od którego zależy ilość czasu na zastanowienie się. Ponadto pierwszy stopień zawiera o wiele łatwiejsze słowa. W tym momencie zaczyna się zabawa. U góry ekranu ukazuje się wyraz, w którym należy uzupełnić brakujące litery. Trzeba wybrać wśród następujących par ó:u, ż:rz, h:ch, razem:osobno. Odpowiednią literę wskazujemy lewym lub prawym przyciskiem myszy. Gdy wybór się nie uda, możemy zawsze powiedzieć, że pomyliły nam się guziczki. Jeśli wyraz został, mimo wszystko, uzupełniony poprawnie prawie na dole ekranu ukazuje się sympatyczny uśmiech i stajemy przed kolejnym zadaniem. Natomiast jeżeli forma, którą użyto była błędna komputer wyświetla poprawną i przestaje się uśmiechać. Po trzech błędnych odpowiedziach test zostaje przerwany, a komputer wystawia stosowną ocenę. Program prowadzi punktację, na którą składa się ilość poprawnych odpowiedzi i szybkość myślenia. A słów jest aż 1500...

Życzę wszystkim przyjemnej zabawy i postępów w nauce ortografii.

P.s. Program ST Ortografia można nabyć w firmie Atar System we Wrocławiu i w Katowicach. Działa on na wszystkich komputerach z wyjątkiem TT, na wysokiej i średniej rozdzielczości.

K.S.



Amiga czyli killer ST^E

Komputer ATARI ST^E powstał w 1989 roku. W założeniu miał to być komputer do gier i grafiki, niemniej zachował wszystkie zalety poprzednika i doskonale nadaje się do zabawy oraz pracy. Wokół ATARI ST^E narosło wiele mitów i nieporozumień, więc zamierzamy go przedstawić nieco dokładniej.

ATARI ST^E od środka.

W porównaniu do zwykłego ATARI ST wprowadzono szereg zmian konstrukcyjnych. Modyfikacje obejmują układ graficzny, generator dźwięku, układy specjalizowane, złącza i system operacyjny.

Jak każde ATARI ST komputer wyposażony został w 16-bitowy mikroprocesor firmy MOTOROLA. MC 68000 taktowany jest zegarem 8MHz. Cechuje się on nowoczesną, 32-bitową architekturą wewnętrzną. Posiada on szesnaście 32-bitowych rejestrów oraz wygodną, przemyślaną listę rozkazów. Powoduje to, że nadaje się doskonale się realizacji graficznych systemów operacyjnych przewyższając w tych zastosowaniach wolniejsze procesory INTELA serii 80x86. Na bazie 680x0 oparte są również komputery takie jak MacIntosh oraz NeXT. Procesor wspomaga pięć specjalnych kości zaprojektowanych specjalnie do komputerów ATARI ST^E. Połączono układy GLUE i MMU. Ten układ scalony łączy ze sobą pozostałe części komputera, kontroluje przerwania, wytwarza sygnały zegarowe i sterujące dla pozostałych układów. Spełniając funkcję MMU odpowiada również za adresowanie i odświerzanie pamięci dynamicznych RAM. Uczestniczy także w procesie generowania obrazu telewizyjnego. Sygnał wizyjny wytwarza układ SHIFTER. Pracuje on w 3 rozdzielczościach: 320x200, 640x200 oraz 640x400 (na specjalnym monitorze wysokiej rozdzielczości np.: SM 124 lub SM 144). W komputerach serii ST^E układ SHIFTER został przekonstruowany i dysponuje teraz paletą 4096 kolorów. Kolejny układ DMA jest używany do nadzorowania pracy kontrolerów dysków (elastycznych i twardych) oraz innych urządzeń peryferyjnych korzystających z interface'u SCSI. Układ ten w ST^E wysyła również dane do przetworników dźwiękowych. W nowych modelach ATARI seryjnie montowany jest już koprocesor graficzny BLITTER. Ostatnim układem, występującym tylko w ST^E jest SOUND CHIP. To właśnie temu układowi ST^E zawdzięcza swoje możliwości dźwiękowe. Oprócz tych układów na płycie nowego ATARI znajdują się nie zmodyfikowane kości znane ze zwykłych ATARI ST. Są to: WD 1772 — kontroler dysków elastycznych, MFP 68901 — wielofunkcyjny układ we/wy (między innymi RS 232), ACIA 6850 — interface MIDI i klawiatury oraz YM 2149 — standardowy generator dźwięku ATARI ST i CENTRONICS.

Prawie wszystkie nowe układy zostały zamknięte w kwadratowe obudowy. Również procesor ma tego typu obudowę — ułatwia to montaż rozszerzeń np: AT ONCE 386SX. Nowa płyta sprawia wrażenie pustej, uwagę zwracają znajdujące się pośrodku złacza SIMM. Pozwala to na bardzo prostą i szybką rozbudowę RAM maksymalnie do 4 MB poprzez łatwe włożenie popularnych i tanich kart SIMM.

GRAFIKA

Układ graficzny dysponuje rozszerzoną paletą kolorów. Każdej składowej RGB przyporządkowano 4 bity, co daje w sumie 12 bitów, a więc 4096 kolorów. Możliwy jest sprzętowy scrolling ekranu. Niestety nasze informacje w tym zakresie są zbyt skąpe, aby podać więcej szczegółów. Ważną nowością w ST^E jest BLITTER.

Blitter jest dodatkowym układem wspomagającym generowanie grafiki. Upraszczając można go porównać do bardzo szybkiej kopiarki fragmentów ekranu do pamięci i odwrotnie. Układ ten jest całkowicie niezależny od procesora. W czasie wykonywania operacji graficznych uP jest zatrzymywany. Dzięki temu rozwiązaniu tworzenie obrazu i animacji jest znacznie szybsze niż w zwykłym ATARI ST. *Blitter* przejmuje operacje graficzne wykonywane przez system, co zapewnia jego wykorzystanie przez wszystkie programy odwołujące się do funkcji systemu operacyjnego. Przewidziano możliwość programowego wyłączenia *blittera*.

Dźwięk

Oprócz standardowego generatora YM 2149 (AY-3-8190) ST^E posiada stereofoniczny przetwornik cyfrowo-analogowy PCM (*pulse code modulation* — est to po prostu uproszczona wersja odtwarzacza płyt kompaktowych. Dźwięki w ATARI ST^{E}nie są generowane jak w zwykłym ST, lecz są zapisywane w postaci liczb od −128 do +127, co odpowiada odpowiedniemu ugięciu membrany głośnika w przód lub w tył. Układ ten ściśle współpracuje z układem DMA, a więc jest zupełnie niezależny od procesora. Jego uruchomienie nie powoduje zauważalnego zwolnienia pracy systemu i nie zajmuje czasu mikroprocesora. Dzięki temu można odtworzyć dowolny dźwięk, z mową włącznie, wpisując do odpowiednich rejestrów początek i koniec danych zapamiętanej cyfrowo próbki dźwięku. Maksymalna częstotliwość odtwarzania dźwięku wynosi aż 50kHz co zapewnia jakość płyty kompaktowej, lecz pamięci wystarczy tylko na ok. 10 sekund stereofonicznej muzyki. Przy doskonałej jakości (czestotliwość 25 kHz) muzyki możemy słuchać przez 20 sekund. Jeśli zdecydujemy się na częstotliwość odtwarzania 12.5kHz, co zapewnia dobrą jakość i dźwięk mono, to możemy go słuchać przez około 80 sekund. Gdy to nam nie wystarczy zawsze możemy rozbudować RAM do 4 MB. Dodatkowo układ SOUND CHIP został wyposażony w cyfrowy mikser umożliwiający płynne ustawienie amplitudy sygnału, balansu między kanałami, mieszanie sygnału z dźwiękiem standardowego generatora YM 2149 oraz płynną regulację wzmocnienia w zakresie tonów niskich i wysokich. Przykładowo w AMIDZE można jedynie włączyć filtr, natomiast w ST^E wybiera się jeszcze jego skuteczność w zakresie wysokich i niskich tonów (po 12 poziomów tłumienia). Daje to bardzo duże możliwości wpływania na barwę tworzonego dźwięku i pozwala osiągnąć ciekawe efekty. Zastosowanie 8-bitowego przetwornika C/A otwiera zupełnie nowe możliwości w dziedzinie tworzenia muzyki przez ST^E szczególnie w zakresie obróbki i wykorzystania zdigitalizowanych dźwięków.

Ponieważ trudno jest o jakąkolwiek literaturę o ST^E przedstawiamy poniżej kilka adresów związanych z układem SOUND CHIP. Zostaną omówione one bardzo skrótowo, gdyż szczegółowy opis nie mieści się w ramach tego artykułu.

```
$FF8900 - rejestr sterujący - wartość:
0 - cisza
1 - odtwarzanie
3 - odtw. zapętlone

$FF8903 - adres początku danych - high byte
$FF8906 - med byte
$FF8907 - low byte

$FF890E - adres końca danych - high byte
$FF8911 - med byte
$FF8913 - low byte

$FF8920 - częstotliwość odtwarzania - wpisuje
się słowo:

0000 0000 m000 00rr
gdzie: m = 0 - stereo  rr = 00 - 6.268 kHz
       m = 1 - mono    rr = 01 - 12.512  kHz
                       rr = 10 - 26.033 kHz
                       rr = 11 - 50.066 kHz

$FF8922,
$FF8924 - rejestry te umożliwiają sterowanie
mikserem oraz wzmocnieniem tonów wysokich i
niskich
```

UWAGA — dostęp do tych rejestrów jest możliwy tylko w trybie *supervisor* procesora.

Dane sampla (zdigitalizowany dźwięk) zapisywane są w postaci liczb ze znakiem o wartości od −128 do 127 i są zorganizowane w następujący sposób:

```
start:
prawy kanał
lewy  kanał
prawy kanał
lewy  kanał
..........
koniec:
```

Złącza

Nowością wprowadzoną przez firmę ATARI w modelu ST^{E}było zamontowanie dwóch dodatkowych gniazd 15-to stykowych co daje możliwość dołączenia aż 4 dodatkowych joysticków, piora świetlnego oraz 2 paddli. Ich rejestry znajdują się w obszarze od $FF9200 do $FF9222. Poniżej znajduje się dokładny opis przeznaczenia poszczególnych rejestrów.

```
$FF9200 - stan przycisków joysticków. Znaczą-
ce są tylko 4 najmłodsze bity:

nr. bitu 0 - joystick 0
         1 - joystick 1
         2 - joystick 2
         3 - joystick 3
(bit ustawiony oznacza przycisk wciśnięty)
$FFFF9202 - położenie drążków. W słowie odczy-
tanym z rej. każdy z joystickó zajmuje 4 bi-
ty.

 0 -  3 - joystick 2
 4 -  7 - joystick 0
 8 - 11 - joystick 3
12 - 16 - joystick 1

$FFFF9210
$FFFF9212 - stan jednego z dwóch paddli. Ta
para rejestrów określa kolejno wsp. X i Y
paddla.

$FFFF9214
$FFFF9216 - jak wyżej dla paddla nr 1.

$FFFF9220
$FFFF9222 - rej. ten jak i następny zawiera
```

informacje o współrzędnych pióra świetlnego (wsp. X i Y).

Oczywiście ATARI ST^{E} posiada dwa wyjścia dźwięku CINCH oraz wszystkie złącza w jakie były wyposażone starsze modele. Są to:

—złącze CENTRONICS — zgodne całkowicie ze standardem

—złącze RS 232 — również zgodne z normami

—gniazdo DMA — pozwala podłączyć twardy dysk, drukarkę laserową itp.

—gniazdo dodatkowej stacji dysków (3.5" lub 5.25")

—gniazdo monitora — **dowolny monitor** lub **telewizor** z wejściem monitorowym (Composit Video, RGB, SCART, Euro), lub specjalny **niemigający** monitor wysokiej rozdzielczości.

—wyjście **modulatora TV** pozwalające podłączyć **dowolny telewizor** (na początku nie trzeba kupować monitora).

—gniazda **MIDI** pozwalające podłączyć w pełni profesjonalny sprzęt muzyczny.

—złacze modułu ROM

Nowy TOS

W tej serii komputerów zamontowany został nowy *Rainbow TOS v.1.6*. Zmieniony został w nim wygląd *fileselector'a* oraz dodano kilka nowych funkcji m.in.:

—przenoszenie plików za pomocą klawisza Control

—możliwość zatrzymania operacji kopiowania, przenoszenia klawiszem UNDO

—nowe okno dialogowe formatowania i kopiowania dysków

—gorący start komputera za pomocą klawiszy ‹Control› ‹Alt› ‹Del› i zimny (kasujący wszystkie programy rezydentne) klawiszami ‹Control› ‹Alt› ‹Right Shift› ‹Del›

Poza wymienionymi zmianami nowy TOS jest całkowicie zgodny z wszystkimi wcześniejszymi wersjami.

Oprogramowanie

Nowe możliwości graficzne i muzyczne ATARI ST^{E} zostały wykorzystane przez twórców gier. Doskonały dźwięk i szybka animacja to atuty takich gier jak SPACE ACE, WINGS OF DEATH. Również stare przeboje zostały przeniesione na nowy komputer np STUNT CAR RACER ST^{E}. Namiętnych graczy ucieszy możliwość podłączenia sześciu joysticków — na to nie pozwala żaden inny komputer. Należy pamiętać, że ST^{E} jest całkowicie kompatybilny z poprzednimi modelami ATARI ST. Istnieje więc ogromne bogactwo doskonałych gier. ATARI ST może być wykorzystywany do tworzenia grafiki — program SPECTRUM 512 pozwala na uzyskanie rozdzielczości 320x200 i 512 kolorów na ekranie. Z kolei jednym z lepszych programów przeznaczonych do tworzenia muzyki jest AUDIO SCULPTURE PLUS. Jest to program typu TRACKER, zgodny z programami znanymi z AMIGI. Umożliwia on odtwarzanie nawet 16-to bitowych sampli z częstotliwością 50 kHz. Do obróbki sampli doskonale nadaje się program MERLIN. Istnieją oczywiście takie programy jak arkusze kalkulacyjne np. LDW POWER, VIP Professional (zgodny z Lotusem 1-2-3), bazy danych takie jak DB MASTER ONE lub DBman 4.0 (zgodny z Dbase IV), a także edytory tekstów. Nie przedstawiamy tutaj profesjonalnych programów obsługi MIDI (z których korzystało i korzysta nadal wiele znanych zespołów muzycznych np. Dire Straits) jak również oprogramowania DTP z CALAMUSEM na czele, gdyż jest to temat na oddzielny artykuł. Pewne jest, że w niektórych zastosowaniach profesjonalnych (głównie DTP i MIDI) ATARI ST^{E} bije na głowę komputery zgodne z IBM.

Mamy nadzieję, że ten artykuł spowoduje że komputery ATARI ST^{E} będą bardziej znane i przedstawiane w sprawiedliwym świetle.

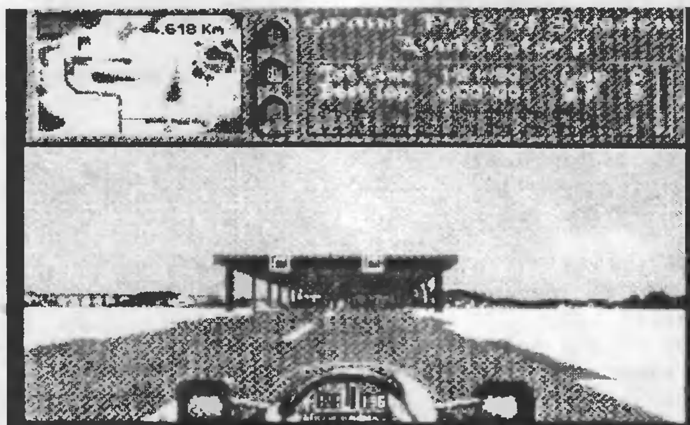
Witold Warczak i Dariusz Paździor

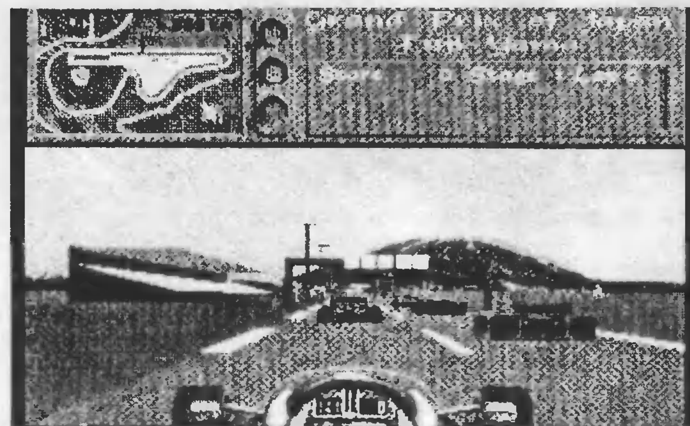
Bardziej szczegółowo opiszemy komputer ATARI ST^{E} w następnych numerach ST^{E}fan-a.

Vroom

gra symulacyjna

Jeśli marzysz o szybkich samochodach, wyścigach to niewątpliwie VROOM będzie spełnieniem tych marzeń. Program ten pozwala Ci zostać kierowcą FORMUŁY 1. Nie jest to jednak powolny symulator (np. TEST DRIVE), lecz niezwykle dynamiczna i wciągająca gra. LANKHOR — firma z której pochodzi VROOM dołożyła wiele starań aby był to jeden z najlepszych programów tego typu na ATARI ST. Dokładna i bardzo szybka trójwymiarowa grafika, oraz realistyczne, samplowane efekty dźwiękowe stoją na najwyższym poziomie. Zwraca uwagę staranne dopracowanie szczegółów — od napisów na tablicach po szum wiatru. Jeździmy oczywiście po „prawdziwych" trasach — do wyboru mamy tory w Szwecji, Francji, Austrii, Anglii, USA oraz Japonii (zostały one dokładnie skopiowane z oryginałów, oczywiście dodano tunele, wzniesienia itp.). Możemy wybrać samochód z ręczną (MANUAL) lub automatyczną (AUTO) skrzynią biegów. Program prowadzi oczywiście punktację i tabelę wyników. Przed właściwą grą dobrze jest potrenować (opcja TRAIN), a później wystarczy zdecydować czy chcemy brać udział w rajdzie (RACING), czy też grać na punkty (ARCADE) i ... w drogę. Swoistą ciekawostką w warunkach polskich jest możliwość gry z kolegą przez modem (MODEM) lub kabel RS 232 (LOCAL). Gdy nie mamy ani modemu ani odpowiedniego kabla (to normalne) wybieramy opcję NOCOMM.





Teraz kilka porad dla początkujących rajdowców:

Najwygodniej jeździ się z automatyczną skrzynią biegów oraz przy pomocy joysticka — możesz go używać tylko w trybie ARCADE.

Jeśli mimo wszystko grasz przy pomocy myszy zyskujesz dokładność, lecz potrzebujesz dużego stołu (naprawdę).

Startujesz w momencie gdy zobaczysz zielone światło i już po chwili jesteś w czołówce (przy Twoim stylu jazdy nikt Cię nie wyprzedza).

Pokonywanie zakrętów z dużą prędkością niszczy opony — wymiana opon i uzupełnienie paliwa jest możliwe po zjeździe do boksu i naciśnięciu klawisza „T"

Gdy wyrzuci Cię na pobocze nie jedź zbyt szybko.

Pamiętaj o istnieniu lusterek i wskaźników, znaki drogowe traktuj poważnie — są bardzo pomocne. Nie musisz całej trasy pokonywać z predkościa 325 mph — istnieją przecież hamulce.

W czasie gry komputer na bierząco pokazuje twoja pozycję na trasie (mapa w lewym górnym rogu), ilość samochodów wyprzedzonych (kolor zielony), zdublowanych (czerwony) oraz stopień zużycia paliwa (pasek po prawej stronie ekranu).

Ogólnie gra jest bardzo ciekawa. Urozmaicenie tras, dobre efekty dźwiękowe, i wspaniała grafika łączą program w spójną całość.

Okna... okna...

System operacyjny ATARI ST w znacznym stopniu opiera się na technice okien. Aby umożliwić jej wykorzystanie przez początkujących programistów przedstawiamy przykładowy program obsługi okna. Procedura ta przedstawia w jaki sposób odczytywać położenie suwaków, przemieszczać okno. Program ten został napisany w języku GFA — BASIC 2.0, lecz powinien pracować na wszystkich wersjach. Przedstawiony listing jest nieznanego autorstwa i pochodzi z dysku z programami demonstracyjnymi w GFA. Więcej informacji na temat obsługi okien znajdą czytelnicy w książce „GFA — BASIC 2.0 opis języka".

W następnym numerze ST^E^fan-a postaramy zamieścić inne przydatne procedury pisane w językach GFA — BASIC oraz C.

Witold Warczak

```
'
'   OBSLUGA OKNA
' -----------------
'
'    window.lst
'    ----------
DEFFILL 1,2,4 | Deklaracja wypelnienia tla
PBOX 0,19,639,399
DEFFILL 1,0
MENU KILL | wyłączenie obsługi zdarzeń
ON MENU MESSAGE GOSUB mess | włączenie obsługi
okna
TITLEW #1," Test "
INFOW #1," Linia informacyjna "
handle=WINDTAB | adres tablicy okna
attr=WINDTAB+2
xpos=WINDTAB+4
ypos=WINDTAB+6
width=WINDTAB+8
hight=WINDTAB+10
DPOKE attr,&X11111101111 | ustawienie
elementów okna
DPOKE xpos,150
DPOKE ypos,50
DPOKE width,300
DPOKE hight,120 | ustawienie wymiarów i pozycji
okna
OPENW 1 | otwarcie okna
CLEARW 1 | skasowanie obszaru okna
DO
  ON MENU | pętla obsługi okna
LOOP
PROCEDURE mess
  m%=MENU(1) | powiększenie okna
  IF m%=23
    FULLW 1
    CLEARW 1
  ENDIF
  IF m%=27  | zmiana wielkości okna
    CLOSEW 1
    CLOSEW 0
    DPOKE width,MENU(7)
    DPOKE hight,MENU(6)
    OPENW 1
    OLEARW 1
    GOSUB slider(vslider,9)
    GOSUB slider(hslider,8)
  ENDIF
  IF m%=28 | przesunięcie okna
    CLOSEW 1
    CLOSEW 0
    DPOKE xpos,MENU(5)
    DPOKE ypos,MENU(6)
    OPENW 1
    CLEARW 1
  ELSE IF m%=22 | zamknięcie okna
    CLOSEW 1
    END
  ELSE IF m%=24 AND MENU(5)=3 | strzalki
    IF vslider<1000
      ADD vslider,10
    ENDIF
    GOSUB slider(vslider,9)
  ELSE IF m%=24 AND MENU(5)=2
    IF vslider>0
      SUB vslider,10
    ENDIF
    GOSUB slider(vslider,9)
  ELSE IF m%=26
    vslider=MENU(5)
    GOSUB slider(vslider,9)
  ELSE IF m%=24 AND MENU(5)=7
    IF hslider<1000
      ADD hslider,10
    ENDIF
    GOSUB slider(hslider,8)
  ELSE IF m%=24 AND MENU(5)=6
    IF hslider>0
      SUB hslider,10
    ENDIF
    GOSUB slider(hslider,8)
  ELSE IF m%=25 | suwaki
    hslider=MENU(5)
    GOSUB slider(hslider,8)
  ENDIF
RETURN
PROOEDURE slider(slider,mode) | obsluga suwaków
  DPOKE CONTRL+2,6
  DPOKE CONTRL+4,1
  DPOKE CONTRL+6,0
  DPOKE CONTRL+8,0
  DPOKE GINTIN,DPEEK(handle)
  DPOKE GINTIN+2,mode
  DPOKE GINTIN+4,slider
  DPOKE GINTIN+6,0
  DPOKE GINTIN+8,0
  DPOKE GINTIN+10,0
  GEMSYS 105
RETURN
```